

REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#171

PJusk - Amiga
Weigh and Master - C64

Ninja Jajamaru-Kun

Full Throttle

The King of Fighters '98

E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro

25 Giugno 2025

Retro Emulator Vision and Game

Volume 11 Numero 6

Retro gaming

HOT NEWS!

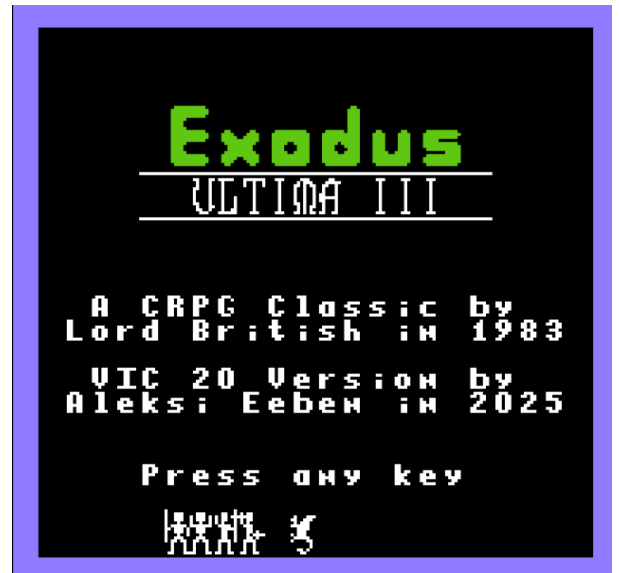
La tua fanzine
100% Free

Ogni mese potete leggere questa fantastica rivista in Italiano e Inglese



Wardner - Amiga AGA

E' un ambizioso progetto portare su Amiga questo gioiello sia di grafica che di giocabilità e devo dire che non me lo ricordavo fino a quando ho visto la demo.



Ultima III: Exodus - VIC-20

E' un rifacimento del 2025 che porta ancora nuovi programmi all'amato computer della mia infanzia informatica.

Atari Age



EDITORIALE NUMERO 171

Un numero speciale per il fatto che ho deciso di creare una nuova sezione dedicata alla IA e farle scrivere una o due recensioni. Dato che le IA le usiamo per fare musica o fare delle immagini ho voluto sperimentare come una IA potesse gestire una recensione di un gioco cercando di istruirla per scrivere un testo sullo stile di REV'n'GE!. Devo dire che mi ha stupito perché lo stile che adotta forse è un misto di mio e di suo ed è venuto fuori qualcosa di divertente e fluido da leggere. Il giudizio che da e i voti sono riferiti credo al modo in cui scrive la recensione.

Forse questa IA mi ha dato degli spunti per cambiare stile più scanzonato però a me piace descrivere quello che succede nei giochi, quello che vedo sullo schermo e come aiutare gli altri a comprenderlo meglio, indicare i tasti e le funzioni che per certi sparatutto o giochi di azione non vi serva cercare un manuale che nei giochi retro oggi è molto difficile da trovare.

Molto probabilmente dal prossimo numero ci sarà una nuova sezione dedicata alla IA.

Buona lettura!





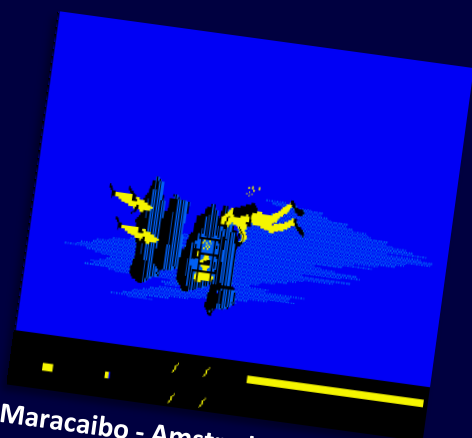
Artax - Commodore 64

E' uno sparatutto a scorrimento orizzontale con una bella grafica che si nota subito, tuttavia, è quel tipo di gioco forse un po' esageratamente difficile.



Strike Force Cobra - ZX Spectrum

E' un gioco di azione in cui gestite una squadra di quattro soldati e dalla grafica può far ricordare il tipo di azione di *The Last Ninja*.



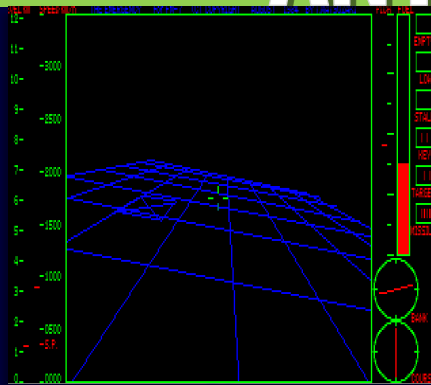
Maracaibo - Amstrad CPC

E' un'avventura arcade che si svolge sott'acqua dato che siete un sub. Esplorare il fondale, raccogliere oggetti e combattere o evitare eventuali nemici.



Android Base - Commodore Plus/4

Dovrebbe essere al 100% un clone di *Berzerk*, forse con qualche variazione sul tema principale. Basarsi su una base vincente permette di creare alternative interessanti.



Emergency, The - FM-7

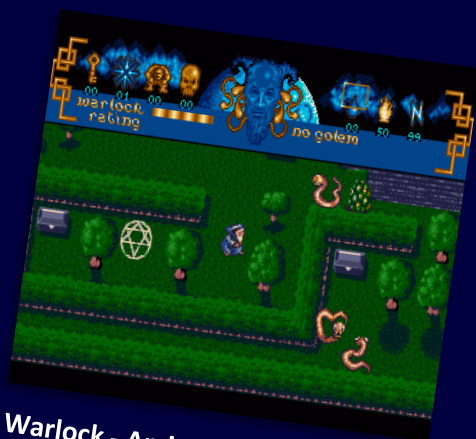
Questa volta dovrebbe funzionare tutto bene (già provato per evitare brutte sorprese). E' uno sparatutto con una buona grafica vettoriale trasparente che sembra essere fluida.



Ninja Kun: Ashura no Sho - MSX2

E' l'ultimo della saga di Nina Kun e assomiglia molto al gioco Arcade, ma non sono sicuro se questo è il primo capitolo che porta al Coin-Op.

La versione Arcade inizia esattamente con questa scena che vedete nell'immagine.



Warlock - Amiga

Un gioco arcade di azione con visuale dall'alto in cui esplorate i vari ambienti sconfiggendo i nemici, cercando oggetti che vi sono utili per terminare il livello. Potete giocare anche in due evocando un Golem che sarà gestito dal secondo giocatore.



Bad Cat - Atari ST

Un gioco sportivo multi evento in cui l'atleta protagonista è un gatto e come tale dovrete fare diverse discipline con un po' di umorismo.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



Sommario Numero #171**Giugno 2025**

Artificial Dreams	Atari ST	17
Astronomer II	ZX Spectrum	33
Battle of the Planets	ZX Spectrum	13
Freak Factory	Commodore 64	9
Full Throttle	Coin-OP	18
Gremlins	ZX Spectrum	12
Gremlins: The Adventure	Amstrad CPC	11
Invinco	Coin-OP	20
Jungle Safari	Apple IIGS	31
King of Fighters '98, The	Coin-OP	20
Magical Hat	Mega Drive	29
Malibu Bikini Volleyball	Lynx	28
Mike Mech	Commodore 64	10
Myst	Amiga	24
Ninja Jajamaru-Kun	MSX	14
Phantasm	Amiga	16
Pjusk	Amiga	21
Robots	Acorn Atom	22
Usagi Yojimbo	Commodore 64	25
Weight and Master	Commodore 64	21
Zombies	Commodore PET	22

REDAZIONE

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!



Il C64 è una macchina speciale che è in grado di esaltarvi, ma anche farsi odiare, non per colpa sua, ma di chi ci mette le mani sopra. Il gioco del mese scorso è stata una cocente delusione malgrado le potenzialità che aveva. Il titolo di oggi è un ritorno ad un classico di azione e anche un misto di ragionamento per superare trappole e risolvere qualche enigma.

Dovete fermare uno scienziato folle che sta creando creature raccapriccianti in cinque laboratori che dovete sabotare interrompendo la produzione.

Ci sono due fasi: la prima siete nei corridoi esterni dell'edificio in cui dovete evitare tutte le trappole che incontrate e anche quelle che sembrano non troppo pericolose potrebbe essere invece quelle più letali. Ognuna di queste ha il suo modo di essere superata. La seconda fase è quando trovate un laboratorio in cui diventa un gioco di piattaforme come tanti altri in cui dovete evitare tutto quello che si muove sullo schermo perché vi porta via

energia vitale. Gli assistenti dello scienziato vanno eliminati combattendoli anche se non avete



armi. In pratica li toccate e poi dovete muovere il joystick forsennatamente o premere velocemente il pulsante di fuoco o entrambe le cose per sconfiggerli. Sconfitti gli assistenti avete di fatto sabotato il laboratorio.

Gioco difficile e molto punitivo. Avete solo una vita con una lunga barra di energia, tuttavia era, secondo me, meglio avere anche delle vite a disposizione. Purtroppo è uno di quelli precisi al pixel, tuttavia, le trappole nei corridoi grazie al fatto che il pavimento è isometrico potete trovare il punto esatto per evitare la maggior parte di esse. Le statue che aprono e chiudono gli occhi dovete essere precisi al pixel e basta veramente poco per buttare via una buona partita.

Essenzialmente è un fermati, aspetta, riparti, fermati, abbassati e salta. Tutto però il più preciso al pixel possibile. Fa scappare la

voglia anche al più paziente dei giocatori.

Il laboratorio sta su tre piani e per scendere dovreste sconfiggere gli assistenti dello scienziato e una volta fatto si apre una botola per scendere al piano sottostante. Non succede questa cosa e di fatto continuate a combattere per non si sa cosa.

Firebird pensava di aver trovato l'idea giusta, ma in realtà ha realizzato un titolo forse molto più frustrante di tanti altri titoli più conosciuti. Se un pixel fuori posto vi consuma energia come è possibile affrontare una ventina di corridoi con trappole difficilmente superabili e un laboratorio infestato di ogni cosa?

Per arrivare al primo laboratorio dovete attraversare un'infinità di corridoi pieni di ogni genere di trappole che con una sola vita è impossibile superare. Se per caso dovete superare gli occhi malefici, i raggi laser, tappeti mortali e combo di tutti loro in un solo passaggio, avrete a che fare con il laboratorio in cui dovete fare a botte con gli assistenti del professore e vapori letali. Ho usato un trainer per i corridoi, ma al laboratorio forse non è compatibile e di fatto non potete più continuare. L'idea era buona, ma non hanno fatto un beta test del gioco.



1986, FIREBIRD

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	4
EMOZIONE	0
GLOBALE	4,5

MIKE MECH

v.1.2

PLAY

SHIP LAYOUT: A

PRACTICE ROOM 01

BEST SCORES

CREDITS

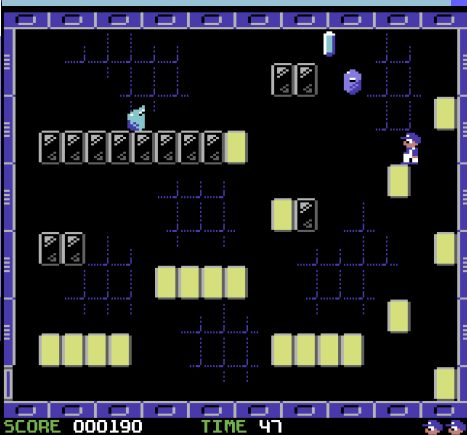
© 2022 LC-GAMES

LC GAMES

Questo gioco andava recensito prima di Mike Mech 2, ma sapete che non mi piace seguire le cose in ordine e che rende il tutto più caotico.

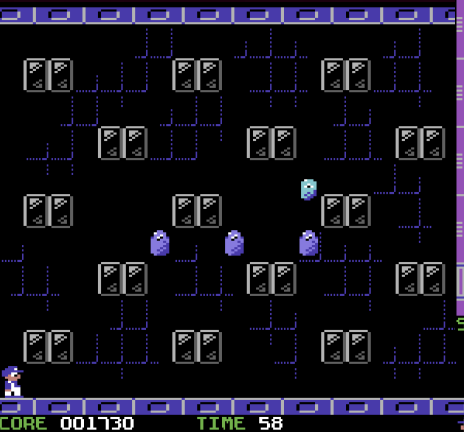
A bordo di un'astronave si infiltrano degli alieni che disattivano le celle energetiche che alimentano la propulsione. Come meccanico di bordo dovete ripararle. Non siete un soldato e quindi non avete armi ne la preparazione per affrontare i nemici che vanno abilmente evitati.

Per riattivare le celle dovete semplicemente colpirle da tutti i quattro lati (camminarci sopra, colpire da sotto con la testa oppure col-



pirli con il corpo dai lati) e sono posizionante come una sorta di piattaforme in cui dovete arrivarci saltando o usando degli elevatori verticali e orizzontali. In più ci sono alcuni portali che permettono il teletrasporto da una piattaforma all'altra.

Sembra facile, ma dato che non



avete armi per distruggere gli alieni dovete anche terminare il livello entro un certo tempo limite.

Una cosa interessante è la scelta dei livelli. In totale sono 70, ma avverte la scelta di giocare 35 a livello facile, 35 a livello più difficile oppure giocarli tutti.

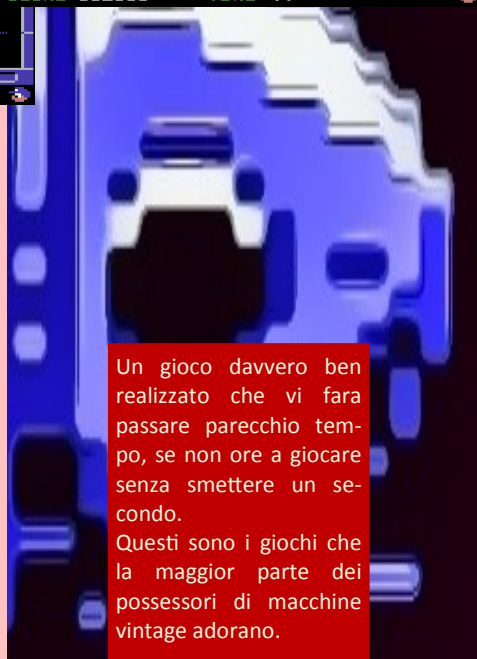
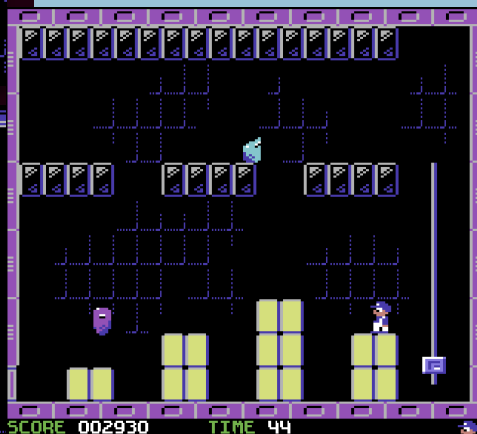
La difficoltà è ottimamente ben calibrata anche nella difficoltà più elevata e aumenta livello dopo livello. Il fatto di poter attivare le celle anche colpendole di lato facilita le cose. Difficile in alcuni livelli, tuttavia il tempo che avete dovrebbe essere sufficiente per completare quello in corso.

Bella grafica, belle animazioni sia vostre che quelle dei nemici. Questi ultimi sono statici nelle loro posizioni, altri si muovono sulle piattaforme in cui dovete imparare a prendere tempo e alcuni altri che vi inseguono.

Manca la musica durante i vari livelli, comunque, avete in sottofondo un rumore da sala macchine

che ha la sua utilità. Gli effetti sonori sono di ottima qualità.

E' un tipo di gioco che una volta iniziato difficilmente riuscirete a dire "per oggi, basta". Continuerete fino a quando non consumerete tutte le vite. I primi 35 livelli che sono quelli più facili una vita vi basterà per molti livelli.



Un gioco davvero ben realizzato che vi farà passare parecchio tempo, se non ore a giocare senza smettere un secondo. Questi sono i giochi che la maggior parte dei possessori di macchine vintage adorano.

Gold

2022, LC-GAMES

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	9
GLOBALE	9+



Ritornano i Gremlins in un gioco che non è di azione o di piattaforma, bensì come avventura grafica testuale, tuttavia, condita con delle immagini per cercare di immedesimarsi nelle scene del film.

Questi tipi di avventure usando un parser testuale sono difficili perché non avete punti di riferimento visivi, ma solo leggere e comprendere il testo. Le immagini a disposizione dovrebbero essere più fedeli alle scene del film e farvelo ricordare.

Questo titolo è il primo film in cui nel ruolo di Billy avete già con voi Gizmo dopo la mezzanotte in cui la città viene invasa dai Gremlins e voi dovete salvarla.

A differenza di altre avventure grafiche testuali la grafica è animata (tranne che per BBC Micro, Acorn Electron e Commodore 16) e quindi l'interazione dovrebbe essere migliore e aiutare

a risolvere l'avventura.

In realtà non sono animate come ho scritto. Sono statiche però ci sono elementi nella grafica che cambiano in base alle vostre azio-



ni, ad esempio, trovate un Gremlin nella vostra casa, in piedi davanti a voi e se lo uccidete nell'immagine successiva lo vedete a terra morto. Dato che lo scopo dell'avventura è liberare la città dai Gremlins, ogni azione che fate, luogo che visitate c'è un mostriciattolo da distruggere e non è detto che dobbiate farlo con la spada come nel film, ma usare oggetti dell'ambiente.

Alcune azione da fare sembrano senza senso, altre vanno ripetute più volte per poter continuare e qui mi sono trovato male perché dimenticarsi di ripetere un'azione più volte o farla meno volte del previsto vi impedisce di andare avanti e sarete costretti a ricomin-



ciare.

Mi piace come avventura perché dovete eliminare i Gremlins che trovate nella stanza in cui siete e una volta fatto potete cambiare locazione per eliminarne un altro. Sembra facile e proseguendo scoprirete che dovrete fare molte giri avanti e indietro tra le stesse locazioni per spazzare via i Gremlins e come tradizione di certe avventure, alcuni enigmi sono un po' incomprensibili.

Questo è il bello e il brutto delle avventure testuali in cui la parte scritta è determinante.

E' un'avventura grafica testuale con immagini che cambiano ogni volta che fate un'azione anche nella stessa stanza.

Il parser testuale è un po' legnoso perché i comandi vanno scritti lentamente affinché vengano riconosciute le lettere che premete.

Alcune soluzioni sono un po' assurde e anche cercando in rete sono un po' senza senso. E' difficile arrivare a quel tipo di ragionamento.

1995, ADVENTURE INTERNATIONAL

GRAFICA	7
SONORO	S/V
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7



In questo numero ho deciso di farvi fare un po' di indigestione di Gremlins. Nelle anteprime dello scorso numero mi sono sbagliato perché non è quello che potrebbe farvi pensare. Malgrado abbia lo stesso nome nel titolo non sono i Gremlins che conoscete voi.

L'uranio è diventato il carburante più importante delle Terra, ma ultimamente si sta esaurendo e gli scienziati hanno scoperto un illimitato deposito su Giove. Il problema è che il pianeta è abitato dai Gremlins che vivono mangiando uranio. Questa razza ha la particolare caratteristica di cambiare forma e vogliono tenere nascosta questa loro capacità e per questo hanno creato un muro di luce che li nasconde per il tempo di completare la loro metamorfosi.

Lo scopo del gioco è affrontarli e distruggerli per poter accedere all'uranio che vi serve per avere

carburante sulla Terra.

Il gioco potrebbe affrontare un problema etico: eliminare una razza aliena che si nutre del materiale che vi serve a voi per scopi meno importanti che sopravvivere.

Detto questo il gioco è un clone di *Space Invaders* in cui do-



vete distruggere gli alieni multi colorati che non sono posizionati come un muro dove uno alla volta vi attaccano o scendono verso di voi. Questa volta sono liberi di volare per lo schermo per attaccarvi senza uno schema fisso e quindi dovete evitare il contatto diretto e anche evitare i loro raggi laser.

Vi potete spostare solo sul terreno a destra e sinistra sparando con il vostro laser a tre raggi.

Le ondate di alieni sono tre alla volta e dato che dovete usare sola la tastiera, i tasti per "destra" e "sinistra" non sono proprio l'ideale (rispettivamente sono Caps

Shift e X) e "Enter" per sparare.

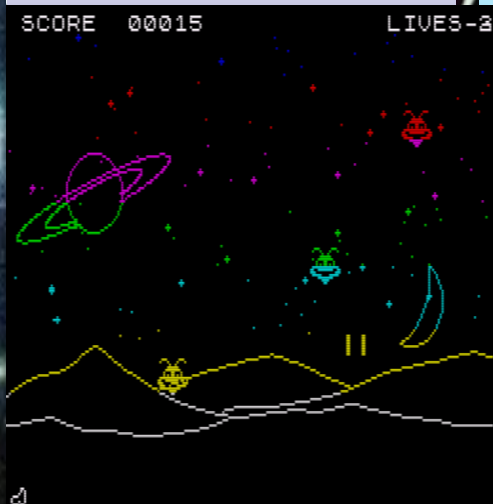
Bisogna fare pratica e dopo un po' diventa naturale usare questi tasti. Sicuramente con i tasti "Z e X" la giocabilità avrebbe avuto un netto miglioramento anche perché le dita lavorano meglio in sincronica che con quelli predefiniti.

Diversi livelli di difficoltà per un titolo che cerca di dare lustro ad un genere già allora sfruttato allo sfinimento con qualche novità, ma niente di trascendentale.

Il buon vecchio Space Invaders rivisto, ma si poteva fare di meglio.

La trama è bella e da come è scritta mi sarei aspettato qualcosa sullo schermo per avvalorarla.

In realtà è uno Space Invaders come concetto in cui tre alieni alla volta vi attaccano da tutte le posizioni in cui dovete distruggerli o evitare i loro attacchi kamikaze. 26 livelli che difficilmente vedrete perché i tasti non sono l'ideale per le dita e che rendono la scelta della difficoltà un po' inutile.



1984, THOR COMPUTER

GRAFICA	6
SONORO	5
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	5
GLOBALE	5+



“Ken l’Aquila, Joe il Condor, Jane il Cigno, Jin la Rondine, Ryu il Gufo, la famosa Squadra G”.

Un gioco basato non su un film, ma su un famoso cartone animato Giapponese, riadattato in versione Americana e la versione Italiana era tradotta da quest’ultima.

La famosa squadra G (**Gatchaman**) deve affrontare Zoltar e le sue forze di invasione che vogliono conquistare il Sistema Solare e tutti in cinque pianeti (Xenath, Elias, Horaf, Olixal e Pete) affrontando ciascuna ondata nemica che attacca questi pianeti con lo scopo di liberarli.

E’ di fatto uno sparatutto in grafica vettoriale 3D poligonale in prima persona in cui dovete affrontare i vari nemici nello spazio intorno al pianeta usando i raggi laser e missili neutronici.

L’astronave ha cinque funzioni informative che, dovrebbero essere, le capacità dei cinque protagonisti per gestire l’astronave. Il controllo della situazione degli

e cosa importante la situazione del pianeta che state proteggendo, Per atterrare su un pianeta dovete centrare il portale di atterraggio e poi inizia la sequenza che vi porta sul pianeta.

Inizialmente è un po’ caotico per capire le varie informazioni

Lo stesso sistema nello spazio che vi indica le icone dove si trovano i pianeti e le mappe stellari, lo ritrovate sul pianeta che vi indica dove sono queste stazioni di riparazione e rifornimento.

Per decollare di nuovo dovete accelerare al massimo e puntare verso il cielo.



sullo schermo, i nemici e come atterrare sui pianeti. Partita dopo partita dovrebbe diventare più comprensibile.

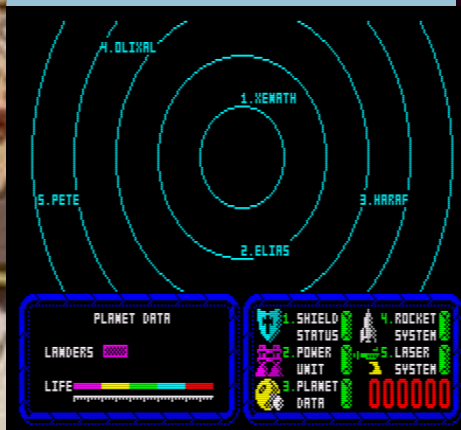
Sullo schermo avete lo spazio vuoto e diversi oggetti di cui uno è il pianeta vicino a voi; cliccando con il puntatore uno di questi a forma di rombo si materializza un oggetto in 3D poligonale che dovete entrarci dentro: è una mappa per scegliere il pianeta che dovete difendere sia in orbita sia sulla superficie.

Il pianeta ruota velocemente e quindi dovete ridurre la velocità e centrare il sistema di attracco. Sul pianete dovete distruggere le forze nemiche ed entrare in alcune basi (sono oggetti poligonali) per riparare automaticamente tutti i danni subiti e fare rifornimenti di carburante.

La versione Spectrum supporta due pulsanti con il kempston (laser e missili) che semplifica molto le cose.

Ottimo gioco che appena comprendete vi piacerà per molto tempo anche se poi fate le stesse cose in tutti in cinque pianeti.

Peccato per l’audio che è quasi assente durante la battaglia sia spaziale sia terrestre.



scudi, dei missili, la stabilità energetica e quella del raggio laser che si surriscalda con l’uso prolungato

1986, MIKRO-GEN

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8



stante. Se state fermi troppo a lungo arriva una fiamma rossa indistruttibile che vi insegue fino a quando non avete ucciso tutti i nemici.

E' un tipo di gioco molto coinvolgente, tuttavia, molto difficile anche nei primi livelli. I boss (che sono neri) sono molto più intelligenti perché attuano le vostre stesse tattiche. Essendo la difficoltà ben calibrata, questi nemici più abili degli altri non sono invincibili.

Un gioco che riprende il folklore dei ninja nel periodo medioevale Giapponese e che da sempre personaggi molto amati un po' da tutti per le loro arti di combattimento. Non dimentichiamoci l'amata e odiata serie "The Last Ninja".

Di fatto un picchiaduro a piattaforme in cui partendo dalla parte più bassa della stanza dovete salire verso l'alto e sconfiggere tutti i nemici. Il vostro scopo è quello di salvare la vostra amata principessa Sakura che è tenuta prigioniera da un diabolico pirata con la faccia da pesce gatto.

In ciascun piano ci sono due nemici da sconfiggere con l'arma predefinita che sono gli shuriken, queste stelle metalliche letali che hanno i ninja sempre a disposizione. L'arma è in grado di bloccare i proiettili nemici in cui dovreste essere più veloci di loro. Potete stordirli saltandogli in testa e poi ucciderli facilmente.

non ci sono scale per collegare i



vari piani e quindi dovete dare una testata a dei mattoni sul soffitto e creare un buco per passare. Da un piano superiore potete usare questi buchi per stordire un nemico. Dato che dovete sconfiggerli tutti avete la libertà di farlo nel modo che più vi diverte.

Quando il tempo (eh sì, avete pure quello contro di voi) scende sotto gli 80 secondi la principessa vi lancia un messaggio d'amore che dovreste raccogliere e dopo averne presi tre, accedete ad un livello bonus.

Nel corso del gioco troverete dei boss che una volta sconfitti ve li ritrovate nei livelli successivi come nemici tra i vari piani.

Rompendo i mattoni del muro potreste trovare dei bonus positivi e anche negativi. Alcuni utilissimi come mantello di invisibilità, un'auto per travolgere i nemici, vite supplementari e una rana che se la usate per uccidere tre nemici vi regala quattro vite. Ci sono però anche oggetti letali come le bombe che vi uccidono all'i-

Bella lo stile Giapponese che riprende il loro folklore medioevale.

Bella la grafica colorata esattamente come vi ricorderà la versione Arcade e poi musica molto carina durante l'azione e buoni effetti sonori.

Un MSX che mi ha emozionato tanto con questo gioco e forse perché ho sempre adorato questo personaggio anche se ho iniziato a conoscerlo con Ninja Kun II.

Gold



1986, NIPPON-DEXTER

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9+

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Un arcade o un simulatore di volo spaziale con grafica 3D in prima persona che solitamente affascina il giocatore perché lo immerge in una sorta di realtà virtuale e lo immedesima come se fosse lì, lui stesso a pilotare quell'astronave nello spazio o un veicolo terrestre sulla superficie di un pianeta.

Siete un videogiocatore che ha giocato poche ore prima di andare a dormire ad una simulazione spaziale e durante il sonno avete creato una luna infestata con esseri malvagi e un veicolo che scivola sul terreno (una sorta di hovercraft) per distruggerli.

Di fatto è uno sparatutto in 3D in cui dovete semplicemente esplorare questa luna con varie strutture e tanti nemici da annientare per poterla liberare. Si presuppone che il gioco che abbia influenzato i vostri sogni sia *Tau Ceti* perché ha molte cose in comune con quel titolo.

Evidentemente il gioco in effetti ha delle somiglianze sul genere e quindi può essere avvalorata la



tesi del sogno in base al titolo che avete giocato qualche ora prima. E' un'idea innovativa questa cosa che non è una reale battaglia per la pace, ma che state semplicemente facendo un sogno.

La luna è divisa in settori ciascuno dei quali è pieno di alieni da distruggere. Per liberare il satellite dovete ripulire ogni settore.

Sparatutto, ma anche tasti per gestire questo veicolo come la scelta per i missili e cosa più importante abbassarvi o alzarvi un po' dal terreno per poter colpire le astronavi nemiche. Il puntatore sullo schermo ha anche una duplice funzione perché vi informa cosa state puntando; un edificio, un monumento o un tipo di nemico.

Esplosioni stupende perché i nemici prendono fuoco con una fiamma particellare molto realistica nell'animazione.

L'audio è noioso e quindi meglio toglierlo e godervi gli ottimi effetti sonori.

Il 3D in effetti assomiglia molto alla serie *Tau Ceti* sia nelle strutture sul terreno sia quelle dei nemici. Simile anche alcune fun-

zioni via tastiera. E' una buona alternativa al titolo citato.

Pur banale e ripetitivo, un gioco poligonale solido che gira molto fluidamente è un incentivo a giocarlo spesso.

Un gioco problematico perché non funzionava ne in emulazione ne su una macchina reale. Si è scoperto recentemente che richiedeva un'unità DF1: pur essendo su un solo dischetto in DF0.

Non è un capolavoro da farvi perdere il sonno o rinunciare alle vostre attività giornaliere, tuttavia, ha un 3D molto buono e veloce. Audio veramente spacca timpani e la prima cosa che farete è disattivarlo.



1988, EXOCET

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8+





L'idea non è male e avete sempre la tensione mentre giocate per evitare gli alieni, cercare di distruggerli e allo stesso tempo evitare i muri che possono essere messi in maniera tale da farvi chiedere come potreste mai superare una cosa del genere. Come alternativa al classico sparatutto a scorrimento verticale ci può stare.

Uno sparatutto a scorrimento verticale che, tuttavia, ha delle differenze con quelli classici perché sullo schermo, oltre ai nemici da distruggere ed evitare, ci sono delle mattonelle che formano una sorta di labirinto.

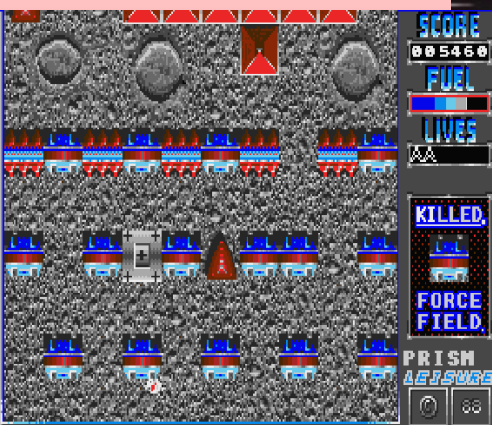
Questa cosa non mi era del tutto nuova e infatti mi sono subito ricordato che avevo fatto una recensione di un gioco molto simile per il Commodore 16. Incastrate tra queste mattonelle che dovete evitare ci sono alcune che hanno dei bonus alcuni positivi, altri invece sono negativi: miglioramento delle armi, aumento delle vite, un dispositivo per fermare lo scorrimento, uno per accelerare la velocità, l'invincibilità e uno per accedere ad un livello Warp.

Il gioco è inizialmente lento e sembra che lo sia per una pessima programmazione nel gestire troppi oggetti sullo schermo. In realtà è fatto di proposito per poter dare un senso ad alcuni bonus che dovete cercare.

Sparate contemporaneamente un raggio laser e delle bombe che quando esplodono si dividono in

più frammenti che di fatto fanno molto danni.

Le mattonelle con i bonus sono riconoscibili generalmente perché sono diverse da quelle che dovete evitare (queste ultime imparerete a riconoscerle). Alcune mattonelle bonus hanno un aspetto che confonde, ma anche queste sono riconoscibili perché diverse da tutte le altre.



Potete scegliere di giocare con la musica oppure senza. Non cambia la giocabilità e questa volta vi consiglio di lasciare la musica che malgrado la tipica qualità ST non è invadente e può dare il suo ritmo all'azione.

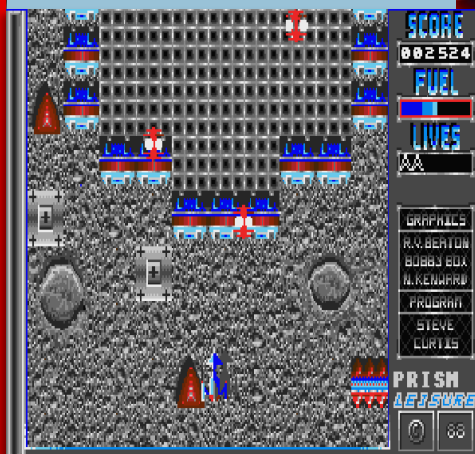
Difficoltà ben calibrata, ma continua attenzione ad evitare i muri sullo schermo che spesso sono disposti in maniera tale da farvi sbagliare. Potete andare avanti e indietro per cercare di evitare situazioni problematiche dato che lo scorrimento è costante e non vi permette di sbagliare.

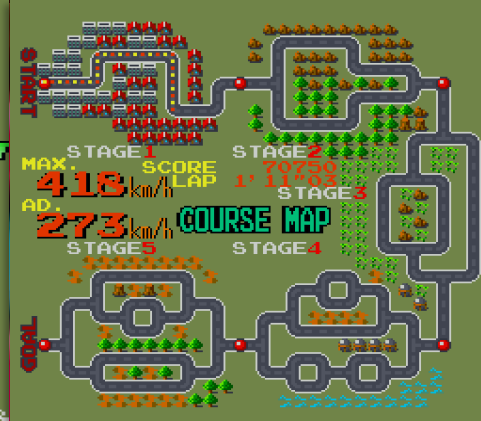
Pensavo fosse banale e poco serio. Giocandoci ho scoperto che invece da la voglia di vedere quello che c'è dopo. Non so se ci sono dei livelli separati o uno molto lungo in cui cambia solo il paesaggio sotto di voi. I tantissimi bonus nascosti sul terreno vi danno tante possibilità di giocarlo a lungo.



1988. PRISM LEISURE

GRAFICA	7
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7





Dopo giochi di guerra, simulazioni spaziali e quant'altro è ora di un po' di relax o almeno sulla carta così sembrerebbe. Una bella e adrenalinica corsa in automobile a tutta velocità per le strade con il rischio di sfracellarsi contro un muro.

Questo titolo è simile a *OutRun* perchè riprende alcune cose già viste come ad esempio la scelta dell'auto che è rossa e le strade che si dividono; l'auto non è una Ferrari, ma una Mazda RX-7. Non è con tettuccio aperto per mostrare il pilota. L'auto ha anche un turbo che fa aumentare la velocità fino a 400 Km/h.

Forse a qualcuno ricorda *OutRun* per l'auto rossa, ma onestamente a me ricorda di più *Chase H.Q* per la forma dell'auto, per la grafica in generale e poi questa cosa del turbo che cambia drasticamente il



modo di giocare.

Anche se in Giappone nel mese di Novembre del 1987 è stato considerato il secondo migliore Arcade, io non credo di averlo mai visto in una sala giochi.

E' stato convertito solo sullo Sharp X68000 che probabilmente era l'unica macchina in grado di fare una buona conversione.

La grafica non è convincente come in altri giochi e mi parso di vedere quelle brutture quando si riducono i colori. Fondali, oggetti ed edifici a bordo strada ben realizzati, ma non convincono del tutto. Anche lo scorrimento della strada non dà sempre la sensazione di fluidità.

Malgrado queste cose la giocabilità è buona anche perché non ci sono tanti veicoli sulla strada come in *OutRun*, ma quando vi trovate un'auto o un camion di fronte a voi alle volte il sistema di guida si perde in se stesso e fate un sacco di incidenti uno dietro l'altro che vi lascia un po' perplessi.



Inizialmente potrebbe deludervi parecchio se siete abituati all'Arcade di *OutRun* e le sue ottime conversioni su Console. Partita dopo partita lo troverete più accettabile, tuttavia, il sistema di guida e la sensazione di velocità che non sempre sembra esserci vi lascerà qualche dubbio di troppo. Mi aspettavo forse molto di più, ma su X68000 sembra di essere davanti ad un Coin-OP.

Gold

1988, SARP-SPS

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

**RECENSIONI
BREVI**



King of Fighters 98

E' un picchiaduro Giapponese che ha una trama un po' particolare perché è il sogno di Shingo e tutti i personaggi compaiono in base al suo punto di vista. Resta invariato che per il giocatore sono combattimenti per diventare il campione del torneo.

A differenza di *Street Fighter II* i combattenti sono divisi per categoria e ognuna è rappresentata da tre

di loro.

Voi potete scegliere se mantenere l'accoppiamento originale oppure scegliere i lottatori che volete voi. Dovete scegliere anche l'ordine in cui a turno scendono in campo per cercare di vincere il combattimento in corso.

Picchiaduro basato sull'energia spirituale (una sorta di Ki) che vi permette di lanciare uno o più attacchi speciali che si fanno con il pulsante del pugno o del calcio.

Difficoltà dipende dal personaggio scelto, ma la giocabilità è sullo stile di *Fatal Fury*, *Art of Fighting*. Leggermente diverso da quello visto nella serie *Street Fighter II*, ma non meno spettacolare.

Musica, effetti sonori e grafica sono il meglio degli anni 90.



Gold

1998, SNK

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GALEALE	9,5

COIN-OP



Invinco

Un gioco ispirato da *Space Invaders* (ma quanti giochi sono basati su di esso? Ho perso il conto!) in cui ci sono delle novità sulle file che formano il muro alieno. In una gli alieni lampeggiano tra il visibile e l'invisibile e quindi vanno colpiti prima che spariscano. In un'altra gli alieni ruotano su se stessi per

evitare di farsi colpire. C'è una fila in cui ogni alieno richiede almeno tre colpi per essere distrutto. Infine ce ne è una in cui gli alieni si trasformano in bombe e distruggono tutto quello che c'è intorno a loro compresi i propri compagni.

Questa è una bella innovazione rispetto al gioco classico che aumenta il livello di difficoltà in maniera molto più elevata, ma anche una voglia di scoprirlo il più a lungo possibile.

L'ordine delle file può essere casuale e lo scoprite mentre giocate. Più difficile di *Space Invaders*, ma c'è più sfida.

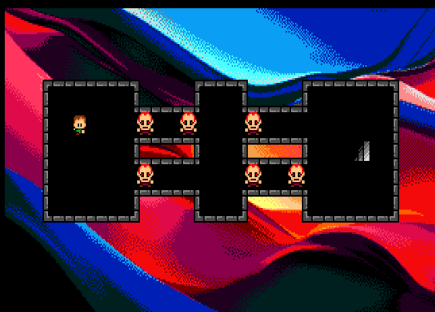


1979, SEGA

GRAFICA	7
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	8
GALEALE	7+



AMIGA 500



LEVEL 02 R = Restart level CODE 9647

Pjusk

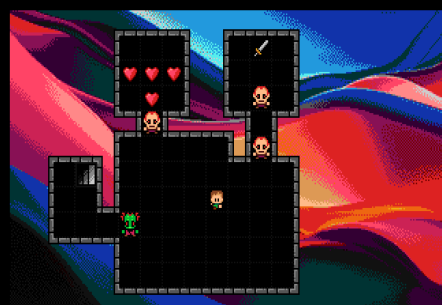
"E' un gioco dove ogni passo è letteralmente un enigma e ogni nemico va affrontato nel giusto ordine". Un gioco ad enigmi in cui siete in un'arena labirintica in cui avete delle mosse limitate per combattere i nemici che vi ostacolano il passaggio verso l'uscita. Le mosse sono rappresentate dalla vostra energia che diminuisce ad ogni combattimento con un mostro

(in pratica dovete scontrarvi con loro più volte per sconfiggerli). Dovete cercare un passaggio dove ci sono pochi mostri per poter gestire la vostra poca quantità di vita e poter raggiungere l'uscita. Se non ce la fate o non avete più energia per continuare dovete ricominciare da capo il livello fino a quando non trovate un modo per sopravvivere. Le spade che trovate vi permettono di uccidere i mostri con meno mosse. Troverete bonus anche per ripristinare l'energia.

Musica non elaboratissima, ma di buona qualità che vi accompagna nell'azione; grafica semplice, ma ben disegnata che serve allo scopo.

Solo 24 livelli, ma c'è un editor per crearne altri e poi avete anche le password ad ogni livello per ripartire da dove vi siete fermati.

512 512k 05 01 00



LEVEL 05 R = Restart level CODE 7594

Gold



2025, ZOOPERSOFT

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

C=64



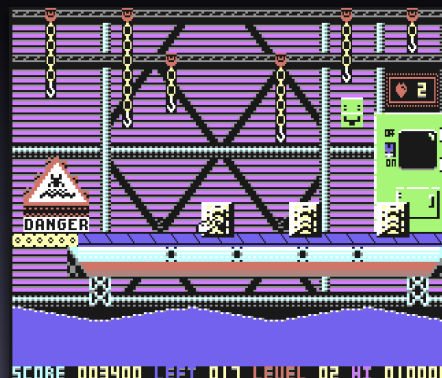
Weights and Crates

Un altro gioco di enigmi, ma di azione perché non dovete ragionare su cosa fare, ma semplicemente prendere una decisione alla svelta per non perdere la partita. Siete in una fabbrica in cui dalla produzione escono degli scatoloni e non so bene chi siete voi, ma dovete semplicemente saltare queste

scatole prima che vi travolgano e tenendo conto che voi siete su un tappeto che scorre dalla parte opposta in cui siete girati. Dovete tenere la posizione perché se vi lasciate trasportare cadrete nell'acqua (una fabbrica sopra una piscina avrà la sua motivazione). Lo scopo è solo quello di saltare un certo numero di scatole.

Avete tre vite e ogni volta che ne perdetevi una ricominciate tutto da capo. Il gioco è basato solo su questo tipo di azione e quindi per tenervi attaccati al monitor era l'unica soluzione.

Scelta che comunque a me non piace perché diventa ripetitivo troppo in fretta anche se ci sono delle variazioni livello dopo livello.



SCORE 003400 LEFT 017 LEVEL 02 HI 010000

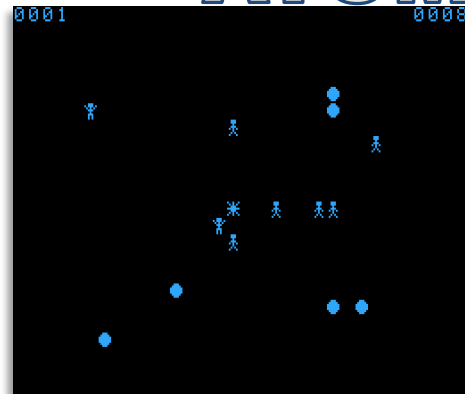
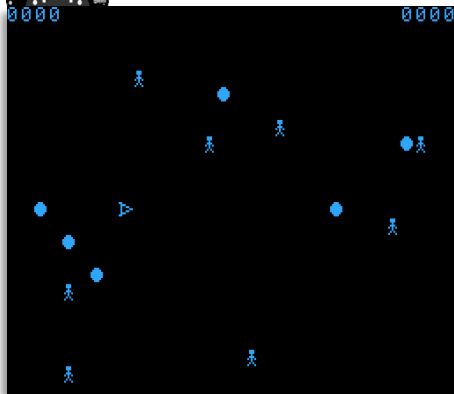


2025, THE NEW DIMENSION AND BLAZOO

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	6
GLOBALE	7+



ATOM



Robots

La premessa è che i giochi per questa piattaforma sono generalmente molto semplici e stilizzati come grafica e poco sonoro e quindi già mettere un voto è davvero dura. Il gioco in questione è uno di quelli davvero difficili perché mette a dura prova anche il più abile ed esperto giocatore di questo pianeta.

Siete in un'arena pieni di robot alieni e voi dovete solo evitarli perché non avete nessun tipo di arma. Ci sono dei buchi nell'arena e quindi dovete volare con la vostra astronave inutile (perché senz'armi) cercando di spingere questi alieni dentro i buchi.

Dato che appena vi muovete loro vi seguono come le api verso il miele senza ragionare, se vi muovete in continuazione li potete far cadere in questi buchi. Attenzione che dentro ci potete finire anche voi ponendo tristemente fine alla vostra vita.

Vi muovete ad un frame o un pixel alla volta e va fatto in continuazione senza fermarvi. Anche i cambi di direzione sono fatti allo stesso modo. Giocare con la tastiera era e continua ad essere difficile per un gioco di azione di questo tipo. Provando e riprovando riuscite a vincere qualche arena.

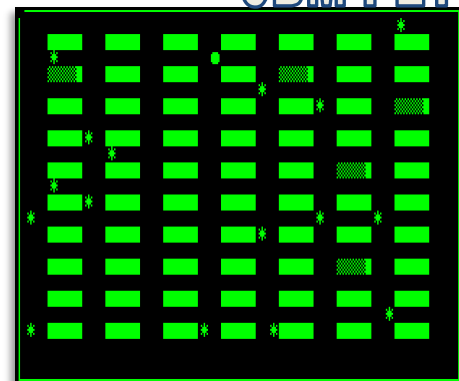


1981, ACORNSOFT

GRAFICA	6
SONORO	5
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	7
GLOBALE	6



CBM PET



Zombies

Un gioco macabro e più adatto durante Halloween, ma per gli amanti di fantasmi e zombi va bene anche una notte dell'orrore in estate.

Siete in un cimitero infestato da zombi che probabilmente vogliono mangiarvi il cervello e trasformarvi a loro volta in uno di loro.

Dovete girare per varie lapidi per

cercare di spingerli dentro le tombe e farli tornare al loro sonno eterno.

Lo scopo è sopravvivere il più a lungo possibile. Come nel gioco precedente gli zombi vi seguono stupidamente e quindi girando per le varie tombe loro ci cascano dentro.

Il cimitero è sempre lo stesso e giocate in continuazione finché non perdetevi. Alla fine avrete un resoconto di quanto avete resistito.

Gioco totalmente sconosciuto sia per anno di pubblicazione sia di chi lo ha realizzato.



????, ????

GRAFICA	6
SONORO	6
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	7
GLOBALE	7-

Recensione dei lettori

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* ([numero 83](#))
- ♦ *Who Dares Wins* ([numero 83](#))
- ♦ *LuftrauserZ* ([numero 83](#))
- ♦ *Sam's Journey* ([numero 87](#))
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* ([numero 88](#))
- ♦ *Terrapins* ([numero 88](#))
- ♦ *Worthy* ([numero 89](#))
- ♦ *Sydney Hunter* ([numero 89](#))
- ♦ *Rocky Memphis* ([numero 90](#))
- ♦ *Bosconian* ([numero 91](#))

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* ([numero 85](#))
- ♦ *OutRun* ([numero 86](#))
- ♦ *The Last Ninja* ([numero 90](#))

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* ([numero 120](#))

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* ([numero 121](#))
- ♦ *Alien Soldier* ([numero 128](#))



RETRO TRAILER V2



Il sonoro... beh, diciamo che fa il suo lavoro. Qualche effetto ambientale, qualche melodia inquietante in sottofondo. Niente di trascendentale, ma contribuisce a creare quella sensazione di isolamento e mistero che pervade tutto il gioco.

Recensione scritta da Google Gemini

L'ISOLA CHE TI FREGA IL CERVELLO

Ok, gente, metciamoci comodi e parliamo di 'sta roba qui, Myst per Amiga. Un'isola desolata, enigmi che ti fanno venire voglia di prendere a testate il monitor e una grafica che... beh, è Amiga, no?

Partiamo subito col dire che Myst non è il solito sparatutto o gioco di piattaforme che ci fa pompare l'adrenalina. No, qui si ragiona, si esplora, si cerca di capire che diavolo sta succedendo in questo posto dimenticato da Dio. E devo ammettere che, nonostante la lentezza esasperante con cui si muove il personaggio (sembra di guidare un Tir sotto sedativi!), l'atmosfera che si respira è maledettamente affascinante. Quei paesaggi statici ma curatissimi, quell'aria di mistero che aleggia in ogni angolo... ti catturano, non c'è niente da fare.

Però, santo cielo, che fatica! Ogni click è un'agonia, ogni cambio di schermata un'attesa che sembra infinita. E gli enigmi? Alcuni sono



geniali, te lo concedo, ti fanno sentire un vero detective. Altri, invece, sono talmente criptici che l'unica soluzione sembra essere quella di chiamare un medium o di consultare la tavola ouija. Preparatevi a ore di frustrazione, amici miei, perché Myst non vi regalerà niente.

La grafica, diciamocelo chiaramente, è quella che è. Siamo su Amiga, non su una workstation Silicon Graphics. Però, devo ammettere che gli sviluppatori si sono dati da fare. I dettagli ci sono, i colori sono azzeccati e l'atmosfera, come dicevo prima, è resa bene. Certo, scordatevi le animazioni fluide e gli effetti speciali. Qui si va al sodo, con immagini fisse che però hanno un loro strano fascino.



Myst su Amiga è un'esperienza strana, un misto di frustrazione e fascinazione. Ti prende a schiaffi con la sua lentezza e i suoi enigmi impossibili, ma allo stesso tempo ti strega con la sua atmosfera unica e il suo senso di mistero. Se avete pazienza da vendere e vi piacciono le sfide cerebrali, dategli una chance. Altrimenti, beh, forse è meglio passare oltre.



1997, PXL COMPUTERS

GRAFICA: 7	per gli standard Amiga, si intende!
SONORO: 6	fa atmosfera, ma niente di memorabile.
GIOCABILITA': 4	lento e a volte frustrante da morire.
EMOZIONE: 8	quando finalmente risolvi un enigma ti senti un genio!.
GLOBALE	6+



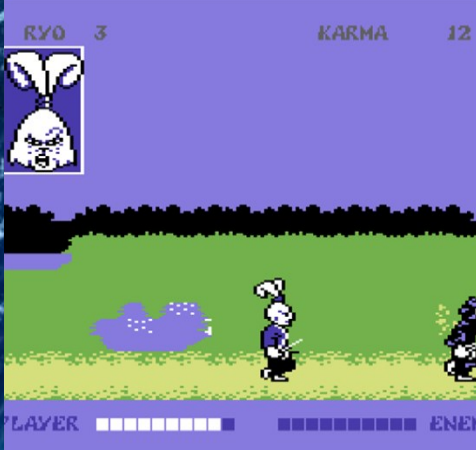
Amici retrogamer, allacciate le cinture dei vostri karate-gi, perché oggi ci immergiamo nel mondo in pixel di *Miyamoto Usagi*! Questo titolo per il nostro amato C64 non è solo un gioco, è un'esperienza che ti catapulta direttamente nelle avventure del celebre coniglio samurai creato dal maestro **Stan Sakai**. Ma attenzione, non è tutto oro quel che luccica nel dojo digitale! Diciamocelo chiaramente, siamo sul Commodore 64. I pixel sono grossi come chicchi di riso e la palette di colori a volte fa piangere l'occhio. Usagi è riconoscibile, certo, con le sue lunghe orecchie e la fida spada, ma le animazioni sono un po' legnose e gli sfondi, pur tentando di ricreare l'atmosfera del Giappone feudale, risultano spesso spogli e ripetitivi. Ah, le magiche sinfonie del SID! In questo caso, però, la magia è un po' sbiadita. Le musiche che accompagnano l'azione sono orecchiabili, certo, ma tendono a ripetersi in modo ossessivo. Gli effetti sonori, poi, sono ridotti



all'osso: qualche "cling" metallico per la spada e poco altro.

Per quanto riguarda la giocabilità, qui, amici miei, il discorso si fa interessante! Il sistema di combattimento è sorprendentemente profondo per un gioco a 8 bit. Usagi può parare, attaccare in alto e in basso, e persino eseguire delle capriole per schivare i nemici. I controlli rispondono bene e la difficoltà è calibrata per tenervi impegnati senza frustrarvi troppo (almeno all'inizio!). L'esplorazione delle diverse aree, seppur limitata, aggiunge un pizzico di avventura. Nonostante i limiti tecnici, Samurai Warrior Usagi Yojimbo riesce a catturare un po' dello spirito del fumetto. Affrontare orde di ninja e guerrieri rivali con la sola forza della propria abilità e della propria spada regala una certa soddisfazione. La fedeltà al personaggio di Usagi, seppur espressa in pixel, è palpabile.

Recensione scritta da Google Gemini



Usagi Yojimbo per Commodore 64 è un titolo che merita un'occhiata, soprattutto se siete fan del fumetto o se avete nostalgia dei giochi d'azione old-school. Nonostante i suoi evidenti limiti tecnici, offre un sistema di combattimento solido e un'atmosfera che, a tratti, ricorda le avventure del nostro coniglio ronin preferito. Non è un capolavoro indiscusso, ma un piccolo gioiello retrò che saprà intrattenervi con la sua sfida e il suo fascino "a pixel".



1988, FIREBIRD	
GRAFICA: 5	Qualche sprazzo di dettaglio qua e là non basta a salvare la situazione.
SONORO: 4	Non aspettatevi un'immersione sonora epica.
GIOCABILITA': 7	L'esplorazione delle diverse aree, seppur limitata, aggiunge un pizzico di avventura.
EMOZIONE: 6	la ripetitività di alcune situazioni e la mancanza di una vera trama avvincente smorzano un po' l'entusiasmo.
GLOBALE:	5+

A collage of various video game consoles and handhelds arranged around the central text "Console Forever". The consoles include the Atari 2600, Atari 5200, Atari 7800, Sega Master System, Game Boy, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 1, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, Xbox One, and various handhelds like the Game Boy, Game Boy Advance, Nintendo DS, and PlayStation Vita. The text "Console Forever" is written in a large, stylized, red font with a black outline, centered over the collage. The background is white.

Malibu Bikini Volleyball

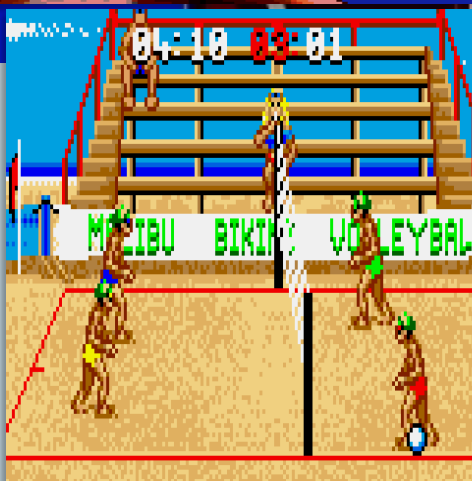
Quale sport migliore per rappresentare l'estate se non la pallavolo sulla spiaggia sotto il sole cocente, sporcarsi di sabbia e finita la partita tuffarsi in mare per ripulirsi e rilassarsi prima della prossima gara.

Questo torneo si svolge nella città di Malibù, la capitale dove regna la sabbia, il surf, il sole, le spiagge piene di bikini, l'odore del burro di cacao e dove si gioca a pallavolo sullo spiaggia.

Entrate in campo ora perché il primo che arriva a 15 punti avrà un appuntamento con la ragazza bionda in bikini che fa da arbitro!!

Ci sono tante opzioni per personalizzare il gioco in vari aspetti per renderlo adatto ad ogni giocatore che vuole impegnarsi al massimo oppure goderselo guardando anche la grafica attorno al campo di gioco.

Le regole più o meno sono quelle della pallavolo tradizionale e in più avete una serie di tiri normali e speciali da usare con i due tasti



del controller in base alla posizione che avete sul campo.

Solo giocando imparerete le varie tecniche meglio di leggere un manuale dovete tutto sembra complicato da fare, ma poi si rivela più facile di quanto vi immaginate.

Due modalità di gioco: Amichevole e Torneo. Il primo sono quattro incontri amichevoli per sviluppare la tecnica del V-Ball. La seconda è un torneo ad eliminazione per decidere che è il migliore della spiaggia.

Giocando contro il computer le squadre sono composte da due giocatori. Uno siete voi e il vostro compagno è il computer. A turno vi aiutate a vicenda. Lui riceve e voi alzate la palla per farlo schiacciare. Ricevete voi e lui farà in modo che voi possiate schiacciare. Potete andare sotto rete e fare muro.

Se avete scelto nel menu l'aiuto sul campo, vedrete apparire un quadrato rosso sulla sabbia che vi indica il punto dove dovete mettervi per fare una buona rice-

zione oppure per alzare la palla al vostro compagno. Se non la abilitate dovete essere molto bravi a capire la direzione della palla. La grafica è molto bella e dettagliata, ricca di particolari e gli atleti disegnati molto bene con credibili animazioni.

Non sempre riuscite a ricevere o alzare la palla perché pur facendo la cosa giusta non siete in linea con essa.

Si che per ricevere e alzare ci sono due tasti separati però siete sempre fuori posto. Il computer vi aiuta tanto quando è lui che deve ricevere o alzare la palla. E' quando tocca a voi che non sempre riuscite a completare l'azione. Bisogna fare tantissima pratica.

Tecnicamente buono per una grafica ottimamente realizzata, ben colorata e ricca di dettagli e credibili animazioni.

Il sonoro è un po' gracchiante (ora non so se è colpa dell'emulatore o è una caratteristica della Console portatile), ma non rovina la giocabilità. Difficile per ricevere la palla e alzarla perché dovete ricordarvi che ogni pulsante ha la sua specifica funzione.



1993, ATARI

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	7
GLOBALE	7+



La pacifica isola di Usonto viene divisa in sette pezzi da un re malvagio. Tocca a voi, Hat, sconfiggere questo malvagio tiranno e riunificare l'isola.

E' un picchiaduro progressivo a piattaforme in cui dovete fare quello che tutti si aspettano da voi e quindi saltare, prendere a pugni i nemici, cercare oggetti misteriosi che vi daranno un aiuto soprattutto contro i boss di fine livello e anche trovare potenziamenti vari per agevolare la vostra missione.

Insomma dovete fare tutto quello che normalmente fa il classico eroe solitario che ha sempre il male assoluto contro di lui.

Le sette parti dell'isola sono i mondi in cui il gioco è stato diviso e ciascuno di essi è formato da sotto livelli. Alla fine di questi ultimi affrontate un boss finale per liberare quel mondo.

Una cosa importante è trovare un uovo robot che è determinante per il gioco perché lo portate in spalla come uno zaino, ma potete lanciarlo come arma o come scudo perché i nemici non osano

avvicinarsi al lui. Non rimane sul terreno di gioco all'infinito, tuttavia, o lo raccogliete voi oppure da solo ritorna sulle vostre spalle. I nemici li affrontate con i pugni oppure lanciando questo uovo robot.



Se perdete una vita, perdete l'uovo e seppure non essenziale meglio cercarne un altro.

I bonus potenziamenti li trovate solitamente dentro delle statue da rompere, ma attenti che lì dentro ci sono anche i mostri e quindi non prendete tutto quello che trovate senza guardare.

Come detto i nemici li sconfiggete con i pugni, ma potete divertirvi a trovare nuovi modi per ucciderli: usando l'uovo se lo avete, saltandogli in testa due o più volte oppure una volta per stordirli e poi dandogli un pugno. Il bello è anche trovare modi diversi per annientare questi cattivoni.

Giocandoci ho avuto la sensazione di ritrovarmi davanti a *Wonderboy* per una grafica decisamente simile, il modo di giocare, di affrontare i nemici, trova-

re i bonus e una giocabilità immediata e ricca di emozioni ad ogni passo. Raccogliendo le monete potete accedere ad un negozio per acquistare potenziamenti. Avete anche un salto particolare perché se premete velocemente il tasto potete volare per una breve distanza.

Non è facile e per questo vi permette di scegliere fino a 9 vite e vi posso garantire che è stato fatto per giusta causa dato che la sua bonarietà come grafica vi porta a sottovalutare la sua reale difficoltà.

Tutto bello sia per la grafica sia per il sonoro e una giocabilità ottima per la difficoltà ben calibrata.

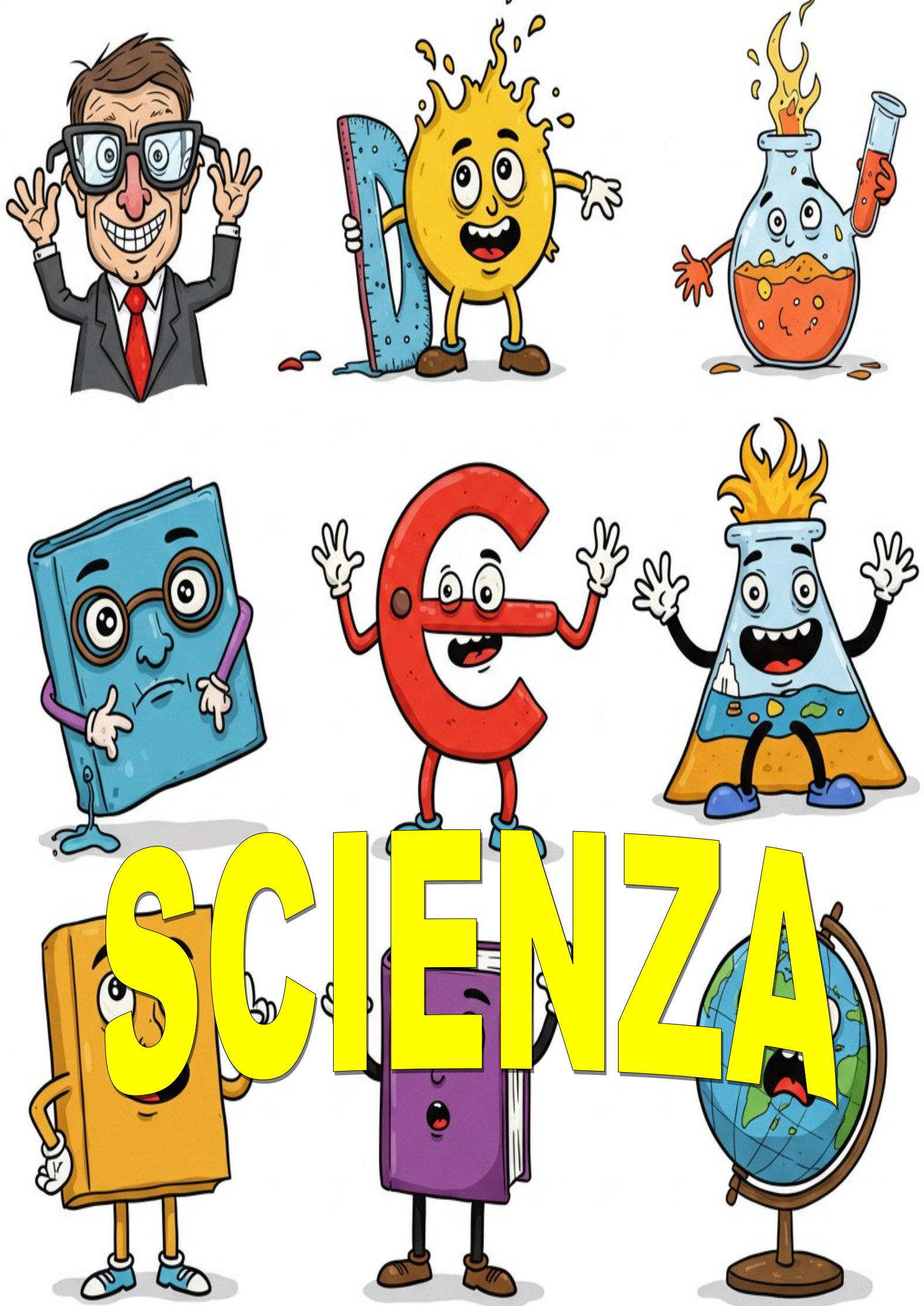
Le cose che avete fatto nelle vite precedenti non vengono azzerate, tuttavia, i ponti che si sono rotti non ci sono più e quindi dovreste trovare vie alternative.

Il terreno è pieno di trappole mortali che scoprite come affrontarle o evitarle giocando più volte fino a scoprire tutti i suoi segreti.



1990, SEGA

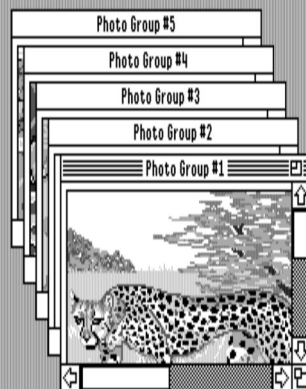
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	8
GLOBALE	8+





La parte fotografica è in una sezione a parte in cui avete cinque gruppi di foto con all'interno una serie di vignette con dei disegni che rappresentano gli animali. Non so come vengono stampati se così come li vedete in bianco e nero oppure anche a colori.

File Select Photo



Gli educativi non sono tutti matematica e grammatica, che fa anche la rima, ma di ogni argomento e questa volta è un safari per andare a scoprire gli animali che vivono allo stato brado, in quasi piena libertà.

Il programma vi permette di vedere le immagini di questi animali, di fare delle fotografie e poi se volete le potete anche stampare come se foste veramente andati in un reale Safari.

L'interfaccia è strutturata come un'avventura in prima persona in cui potete muovervi a destra e sinistra e scegliere sullo schermo un percorso da fare e ciascuno di questi vi porta ad uno specifico habitat dovete potete trovare i tipici animali che lo abitano. Ognuno di queste locazione viene presentata con un'animazione divertente dato che animali pericolosi vengono presentati come

amichevoli e del tutto innocui (il bambino non deve spaventarsi durante questo viaggio virtuale). Ogni habitat ha varie locazioni da visitare e l'interfaccia di controllo cambia in alcune di queste e quindi un po' di varietà anche nella gestione dell'esplorazione e le informazioni da leggere.



Peccato che non abbiamo replicato il suono originale di questi animali che sarebbe stato davvero la ciliegina sulla torta.



Un ottimo educativo scientifico che vi porta alla scoperta degli animali selvaggi che è fatto bene in ogni sua parte con una interfaccia funzionale ed efficiente.

Mancano i versi degli animali e questa è una scelta incomprensibile per questo tipo di prodotto.

La parte fotografica non ho ben capito cosa rappresenta perché dovrebbero essere dei rullini da sviluppare in reali foto. Non so se invece li stampate solo come sono esattamente disegnati.

An isometric illustration featuring a central laptop with a hand cursor pointing at its screen. The laptop is connected by a network of white lines to various icons representing different technologies and media. These include a smartphone, a tablet, a camera, a microphone, a power button, a magnifying glass, a house icon, a padlock, a Wi-Fi antenna, a floppy disk, a wrench and screwdriver, a hard drive, a CD/DVD, a cassette tape, a clock, a star, and a gear. The background is a solid light brown color.

Multimedia

Grafica

Ufficio

Hardware



Studiamo e impariamo stelle e pianeti grazie allo Spectrum, una macchina non solo per giocare, ma anche per fare ogni altra attività per lo studente, per il lavoratore o per lo scienziato.

Semplice da usare con una interfaccia testuale che fa il suo dovere e vi permette di capire quello che state combinando senza avere strani effetti indesiderati sullo schermo. Interfaccia semplice, è vero, ma immissioni dei dati decisamente di alto livello scientifico.

Non potete scrivere una località da cui guardare il cielo per osservare la posizione del sole, dei pianeti e di ogni altra cosa. Dovete mettere delle reali coordinate espresse in gradi, minuti e secondi. A memoria non potete conoscere la posizione di dove vivete

trovate e potete iniziare a esplorare e vedere il cielo sopra di voi (anche se è del 1985 sa posizionare la volta celeste nel 2025).

VENUS									
date	RA			Dec			Dist		
	h	m	s	°	'	"	AU		
19-5-2025	0	50	39	+	4	7	22	0.6	
004-6-2025	1	7	17	+	5	22	47	0.6	
09-6-2025	1	24	45	+	6	45	47	0.7	
3-6-2025	1	42	57	+	8	14	12	0.7	

Press X to exit to the main menu

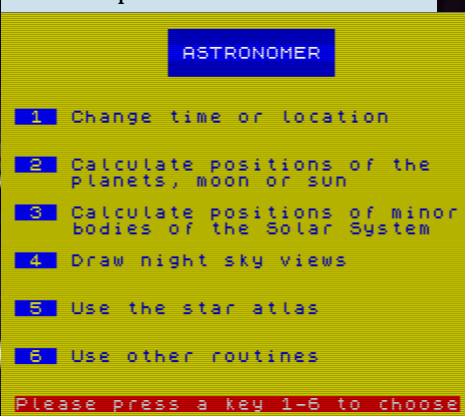
un'animazione delle posizioni dei pianeti intorno al sole scegliendo per quanti giorni osservare la loro rivoluzione.



I risultati delle vostre scelte non sono per neofiti di astrologia perché i dati sulle posizioni dei corpi celesti del nostro Sistema Solare sono rappresentati non visivamente, ma come dei tabulati di testo in cui, ad esempio, dove si trova Venere dal 19 Maggio al 3 Giugno 2025. Posizione espressa in ore, minuti e secondi. Stessa cosa per tutti gli altri corpi celesti del sistema solare.

Non disperatevi perché comunque c'è una parte visiva che vi mostra la posizione delle stelle e dei pianeti. Una procedura lentissima se impostate i dati di oggi. Deve ricalcolare tutte le posizioni dagli anni 80 al 2025. Vale la pena aspettare per il risultato finale.

Potete usare un atlante virtuale per trovare le stelle in cielo da quella posizione. Per finire anche



e quindi avete bisogno di un mappamondo o un atlante. Immettere i dati di longitudine, latitudine, la data e l'orario. Una volta fatto il programma sa dove vi

Un prodotto scientifico non per tutti, ma per quelli che conoscono come immettere i dati tramite le coordinate di latitudine e longitudine e anche quelle in ore, minuti e secondi per i corpi celesti. I tabulati sono per chi ha conoscenze avanzate della materia.

Non fraintendetemi perché è un ottimo programma che vi mostra il Sistema Solare in qualunque anno vogliate e anche in un futuro prossimo.

Volume 11, Numero 06

Giugno 2025

REV'N'GE!

Top 3



Ninja Jajamaru-Kun



Full Throttle



The king of fighters '98



Box Art: Copertine in 3D



CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
MYST	COMMERCIALE	Myst è stato realizzato interamente su un Macintosh Color di base usando il programma StrataVision. Le versioni per il SegaCD e il MegaLD malgrado fossero in uno stadio avanzato di sviluppo furono cancellate.
USAGI YOJIMBO	COMMERCIALE	Molti dei dialoghi dei sacerdoti sono stati presi da libri che narrano storie Giapponesi Zen e Koans. Usagi in Giapponese significa “Coniglio” e Yojimbo significa “Guardia del Corpo”. La versione originale, per limiti di memoria, è stata ridimensionata perché erano previsti Ninja che sbucavano dal terreno e altre attività pacifiche aggiuntive.

ALTRE VOTAZIONI

GIOCHI DI OGGI	RIVISTE	VOTO
FREAK FACTORY	COMPUTER GAMER	55%
	ZZAP	28%
GREMLINS: THE AD- VENTURE	CVG	90%
	AM MAG	80%
BATTLE OF THE PLA- NETS	YOUR SINCLAIR	80%
MYST AMIGA	AMIGA INFO	96%
	AMIGA FORMAT	92%
	CU AMIGA	92%
USAGI YOJIMBO	ZZAP!	91%
	CVG	90%
PHANTASM	GAMES MACHINE, THE	73%
	TILT	60%
	ZZAP!	55%
KING OF FIGHTERS 98, THE	PLAYER ONE	93%
MALIBU BIKINI VOL- LEYBALL	ELECTRONIC GAMING MONTHLY	48%
MAGICAL HAT	CVG	84%
	POWER PLAY	71%

ALTRE VERSIONI	RIVISTE	VOTO
GREMLINS: THE AD- VENTURE (ZX)	CVG	90%
	COMPUTER GAMER	80%
GREMLINS: THE AD- VENTURE (C64)	CVG	90%
	ZZAP!	80%
BATTLE OF THE PLA- NETS (CPC)	AMSTRAD COMPUTER USER	95%
	AMSTRAD ACTION	64%
MYST (MAC)	MAC GAME GATE	100%
MYST (WINDOWS)	QUANDARY	100%
MST (3DO)	GAMEPRO (US)	100%
USAGI YOJIMBO (ZX)	YOUR SINCLAIR	90%
USAGI YOJIMBO (CPC)	GAMES MACHINE, THE	81%
PHANTASM (ST)	GAMES MACHINE, THE ASM	73% 56%
KING OF FIGHTERS 98, THE (NEO GEO)	MAXOE GAMES	95%
KING OF FIGHTERS 98, THE (WII)	NINTENDO LIFE	90%

RECENSIONI #171

Freak Factory (Commodore 64, 1986, Firebird)
Mike Mech (Commodore 64, 2022, LC-Games)
Gremlins: The Adventure (Amstrad CPC, 1985, Adventure International)
Gremlins (ZX Spectrum, 1984, Thor Computer)
Battle of the Planets (ZX Spectrum, 1986, Mikro-Gen)
Ninja Jajamaru-Kun (1986, MSX, Jaleco)
Phantasm (1988, Amiga, Exocet)
Artificial Dreams (1988, Atari ST, Prism Leisure)
Full Throttle (1988, X68000, Sharp - SPS)
King of Fighters 98, The (1998, Coin-OP, SNK)
Invinco (1979, Coin-OP, SEGA)
Pjusk (2025, Amiga, Zoopersoft)
Weight and Master (2025, The New Dimension and Blazoo)
Robots (1981, Atom, Acornsoft)
Zombies (????, Commodore PET, ????)
Amiga Myst (1997, Amiga 1200, PXL Computers)
Usagi Yojimbo (Commodore 64, 1988, Firebird)
Malibu Bikini Volleyball (Lynx, 1993, Atari)
Magical Hat (Mega Drive, 1990, SEGA)
Jungle Safari (Apple IIGS, 1991, Orange Cher)
Astronomer II (ZX Spectrum, 1985, CP Software)

LE ALTRE VERSIONI

GREMLINS: THE ADVENTURE:

BBC Micro, Electron (**1985**, Adventure International)
Commodore 16, Plus/4 (**1985**, Adventure International)

Commodore 64, ZX Spectrum (**1985**, Adventure International)

BATTLE OF THE PLANETS:

Commodore 64, Amstrad CPC (**1986**, Mikro-Gen)

NINJA JAJAMARU-KUN:

Arcade, NES (**1985**, Jaleco)

Windows (**2003**, MediaKite Distribution)

Wii (**2006**, Jaleco Entertainment)

Nintendo 3DS (**2012**, Hamster Corporation)

Wii U (**2013**, Hamster Corporation)

Nintendo Switch (**2021**, City Connections)

PHANTASM:

DOS, Atari ST (**1988**, Exocet)

ARTIFICIAL DREAMS:

Amiga (**1988**, Prism Leisure)

KING OF FIGHTERS 98, THE:

Neo Geo, Neo Geo CD (**1998**, SNK)

Playstation (**1999**, SNK)

PSP, Playstation 3 (**2007**, Playmore)

PS Vita (**2012**, Playmore)

Wii (**2013**, D4 Enterprise)

Android, iPhone, iPad (**2014**, Playmore)

Nintendo Switch (**2017**, Hamster)

Playstation 4, Xbox One, Windows Apps (**2018**, Hamster)

Playstation 5 (**2025**, Hamster)

FULL THROTTLE:

Arcade (**1987**, Taito Corporation)

MYST:

Macintosh (**1993**, Broderbund)

Windows 16-bit (**1994**, Broderbund)

Sega Saturn (**1994**, Sun Corporation)

Windows (**1994**, Mindscape)

Jaguar (**1995**, Atari Corporation)

3DO (**1995**, Matshushita Electric)

Playstation (**1995**, Sun Corporation)

CD-i (**1996**, Philips Interactive Media)

Amiga (**1997**, PXL computers)

Windows Mobile (**2005**, Mean Hamster)

iPhone (**2009**, Cyan Worlds)

PSP, Playstation 3, PS Vita (**2012**, Sun Corporation)

SAMURAI WARRIOR: THE BATTLE OF ... USAGI YO-JIMBO:

ZX Spectrum, Amstrad CPC (**1988**, Firebird)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Battle Valley (148)
Big Blue Disk (141)
Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight (146, 147)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Flight Path 737 (147)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)

Indice Ripesaggi

Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)
Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

MULTIMEDIA:

3D Dinowaur Adventure (112)
Advanced Military Systems (93)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Microsoft Musical Instruments (160)

Time Table History: Science and Innovation (113)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overclockare un 486 (149)
Overclockare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:

17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)

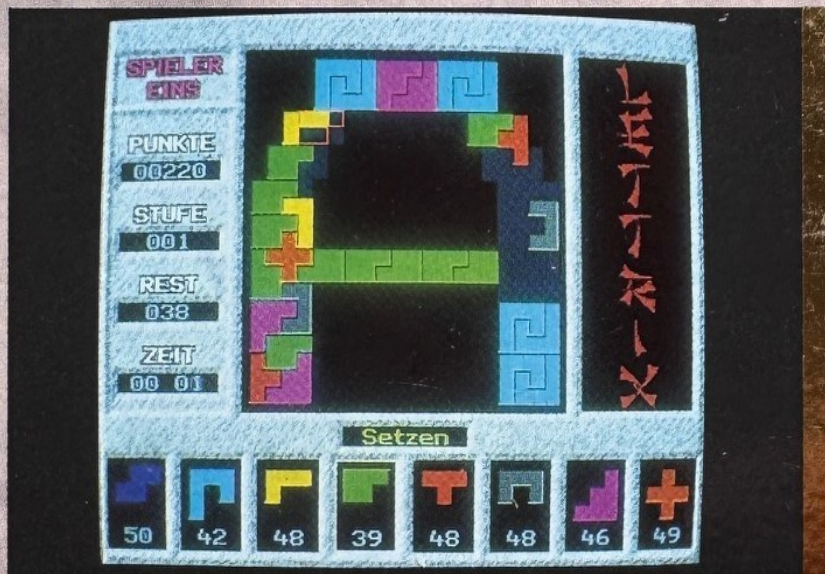
LETRIX



Ein Spiel von Mathias Reichert
Amiga Version von Mathias Reichert
Grafiken von Jan Hilken
Musik von Hans-Hermann Fränck



Amiga



Amiga



ST

Laufwerk ab. Diskette frei für den neuesten Volkssport: Lettrixen. Nicht so nervtötend wie Skate-Boarding, nicht so lächerlich wie Mountain-Byking. Beim Lettrixen dürfen Sie auch mal wieder Ihren Kopf gebrauchen. Lettrixen ist die Fortsetzung des Pusselns mit anderen Mitteln: Sie setzen, rotieren, löschen Ihre Spielsteine, um ganz bestimmte Buchstaben oder Symbole zu bekommen – natürlich gegen ein Zeitlimit. Wer schnell denken und entscheiden kann, läßt sich bestimmt kein X für ein U vormachen!

Beiliegend ein farbiges DIN A2 Poster.

© 1990 Software 2000 für Verpackung, Text, Anleitung und Software. Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt und darf nur privat genutzt werden. Gewerbliche Nutzung, Verleih, Tausch, Rückkauf, Kopierung bzw. Vervielfältigungen sind untersagt. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt.